

Публикация на тему

Artisan

Artisan - интерфейс командной строки Laravel

Автор

[Михалькевич Александр Викторович](#)

Публикация

Наименование Artisan

Автор А.В.Михалькевич

Специальность Artisan - интерфейс командной строки Laravel,

Анотация

Anotation in English

Ключевые слова

Количество символов 15186

Содержание

[Введение](#)

1 [Основы использования](#)

2 [Разработка команд artisan](#)

[Заключение](#)

[Список использованных источников](#)

[Приложения](#)

Введение

1 Основы использования

Artisan - название интерфейса командной строки, входящей в состав Laravel. Он предоставляет полезные команды для использования во время разработки приложения. Работает на основе мощного компонента SymfonyConsole.

Чтобы вывести все доступные команды Artisan, можно воспользоваться командной list:

Вывод всех команд Artisan. Листинг 1.1

php artisan list

Доступные команды:

make:command — создаёт новый класс команды

make:console — создаёт новую команду Artisan

make:controller — создаёт новый класс контроллера ресурса

make:event — создаёт новый класс события

make:middleware — создаёт новый класс промежуточного ПО

make:migration — создаёт новый файл миграции

make:model — создаёт новый класс модели Eloquent и миграцию

make:provider — создаёт новый класс поставщика услуг

make:request — создаёт новый класс запроса формы

event:generate — генерирует пропущенные события и обработчики

Каждая команда также включает и инструкцию, которая отображает и описывает доступные аргументы и опции для команды. Чтобы её вывести, необходимо добавить слово `help` перед командой:

Просмотр подсказок для текущей команды. Листинг 1.2

```
php artisan help migrate
```

Возможно также указать среду, в которой будет выполнена команда при помощи опции `--env`:

Использование среды. Листинг 1.3

```
php artisan migrate --env=local
```

Чтобы определить текущую версию Laravel, можно воспользоваться опцией `--version`

Определение текущей версии Laravel. Листинг 1.4

```
php artisan --version
```

2 Разработка команд artisan

В дополнение к командам, предоставляемым фреймворком, `artisan` предоставляет возможность создавать свои собственные команды, необходимые разрабатываемому приложению. Свои команды можно хранить как в директории `app/Console`, так и самостоятельно выбирать место для хранения, прежде убедившись, что команды будут автоматически загружены, основываясь на настройках `composer.json`.

Для создания новой команды воспользуемся командой `artisan-a make:console`, которая сгенерирует макет класса:

Создание нового класса команды. Листинг 2.1

```
php artisan make:console FooCommand
```

Команда выше сгенерирует класс `app/Console/FooCommand.php`.

Создавая команду, опция `--command` может быть использована для назначения имени команды в консоли:

Использование опции `--command`. Листинг 2.2

```
php artisan make:console AssignUsers --command=users:assign
```

Как только команда будет сгенерирована, необходимо заполнить свойства класса `name` и `description`, которые будут использованы при отображении команды в списке.

Метод `fire` будет вызван как только команда будет запущена. Вы можете поместить в этот метод любую логику.

В методах `getArguments` и `getOptions` можно определить любые аргументы или опции, которые будет принимать команда. Оба этих метода возвращают массив команд, описываемых списком полей массива.

Массив, определяющий аргументы, выглядит так:

Массив определяющий аргументы. Листинг 2.3

```
array($name, $mode, $description, $defaultValue)
```

Аргумент `mode` может принимать одно из следующих значений: `InputArgument::REQUIRED` (обязательный) или `InputArgument::OPTIONAL` (необязательный).

Массив, определяющий опции, выглядит следующим образом:

Массив, определяющий аргументы. Листинг 2.4

```
array($name, $shortcut, $mode, $description, $defaultValue)
```

Для опций аргумент `mode` может быть: `InputOption::VALUE_REQUIRED` (значение обязательно), `InputOption::VALUE_OPTIONAL` (значение необязательно), `InputOption::VALUE_IS_ARRAY` (значение - это массив), `InputOption::VALUE_NONE` (нет значения).

Режим `VALUE_IS_ARRAY` обозначает, что этот переключатель может быть использован несколько раз при вызове команды:

Вызов команды с использованием режима VALUE_IS_ARRAY. Листинг 2.5

```
php artisan foo --option=bar --option=baz
```

Значение `VALUE_NONE` означает, что опция просто используется как "переключатель":

Вызов команды с использованием опции переключателя. Листинг 2.6

```
php artisan foo --option
```

Во время выполнения команды, очевидно, потребуется получать значения переданных аргументов и опций. Для этого можно воспользоваться методами `argument` и `option`:

Вывод переданных значений аргументов и опций. Листинг 2.7

```
//Получение значения аргумента команды  
$value = $this->argument('name');  
//Получение всех аргументов  
$arguments = $this->argument();  
//Получение значения опции команды  
$value = $this->option('name');  
//Получение всех опций  
$options = $this->option();
```

Для вывода данных в консоль вы можете использовать методы `info` (информация), `comment` (комментарий), `question` (вопрос) и `error` (ошибка). Каждый из этих методов будет использовать цвет по стандарту ANSI, соответствующий смыслу метода.

Вывод команды. Листинг 2.8

```
//Вывод информации в консоль
$this->info('Display this on the screen');
//Вывод сообщений об ошибке в консоль
$this->error('Something went wrong!');
```

Для обеспечения пользовательского ввода, можно воспользоваться методами ask и confirm.

Пользовательский ввод. Листинг 2.9

```
//Попросить пользователя ввести данные:
$name = $this->ask('What is your name?');
//Попросить пользователя ввести секретные данные:
$password = $this->secret('What is the password?');
Попросить пользователя подтвердить что-то:
if ($this->confirm('Do you wish to continue? [yes|no]'))
{
//
}
```

Также можно указать ответ по умолчанию для метода confirm. Это должно быть true или false:

Ответ по умолчанию для метода confirm. Листинг 2.10

```
$this->confirm($question, true);
```

Как только команда будет готова, нужно зарегистрировать её в Artisan-е, чтобы она была доступна для использования. Обычно это делается в файле app/Providers/ArtisanServiceProvider.php. В этом же файле команду можно зарегистрировать в контейнере IoC. Для регистрации имеется специальный метод commands. По умолчанию, образец регистрации команды включен в сервис-провайдер. Например:

Пример регистрации команды. Листинг 2.11

```
$this->app->bindShared('commands.inspire', function()
{
return new InspireCommand;
});
```

Как только команда зарегистрирована в IoC контейнере, воспользуемся commands сервис-провайдера, чтобы сделать её доступной в artisan-е. Необходимо передать название, использованное при регистрации команды в IoC контейнере:

Передача названия, использованное при регистрации команды. Листинг 2.12

```
$this->commands('commands.inspire');
```

Иногда может потребоваться вызвать другую команду из вашей команды. Это можно сделать, используя метод call:

Вызов другой команды из текущей команды. Листинг 6.17

```
$this->call('command:name', array('argument' => 'foo', '--option' => 'bar'));
```

Заключение

Список использованных источников

Приложения